



DREAMWORKS
INTERACTIVE

EA
ELECTRONIC ARTS

PAL

MEDAL OF HONOR™

PlayStation®
PLATINUM

Precaución

- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®.
- Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

**En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente
(Customer Service No.)**

Documentación © 1999 Electronic Arts. Reservados todos los derechos.

Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts logo son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos.

Medal of Honor Software © 1999 DreamWorks Interactive L.L.C. Reservados todos los derechos.

©1999 Electronic Arts. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Electronic Arts. Desarrollado por Electronic Arts.

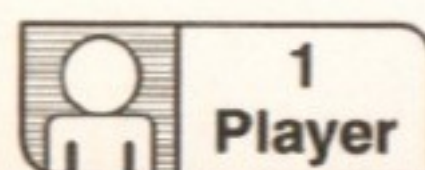
INICIACIÓN DEL JUEGO



No es aconsejable conectar o introducir cualquier tipo de periférico o tarjeta de memoria con la consola encendida.

Antes de iniciar el juego, comprueba que tiene suficientes bloques libres en la tarjeta de memoria.

1. Instala tu consola de juego PlayStation según las instrucciones de este Manual. Antes de introducir o retirar un disco, asegúrate de que la consola esté APAGADA.
2. Introduce el disco de *Medal of Honor* y cierra la Tapa.
3. Introduce los mandos del juego y enciende la consola.
4. A continuación de las pantallas de los títulos de apertura se llega al menú Principal. Desde aquí puedes seleccionar las misiones e informes previos o simplemente entrar en juego. Para más detalles, busca la sección *Configuración del juego:Sala de guerra*.



1
Player



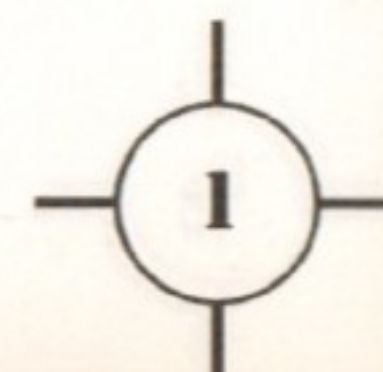
Memory Card
1 block



Analog Controller
Compatible



Vibration Function
Compatible



MANDOS BÁSICOS



CONTENIDO

Relación de comandos básicos	4
Mandos del menú	4
Mandos del juego	5
Primero fue la CIA, después fue la OSS ..	6
Configuración del juego:	
War Room (Sala de guerra)	7
War Records (Expedientes de guerra) ..	8
Multiplayer (Multijugador)	8
Weapon Arsenals	
[Arsenales de armamento] ...	10
Gallery (Galería)	10
Options (Opciones)	10
Password (Contraseña)	11
Secret Codes (Códigos secretos) ..	11
Controller (Mando)	11
Audio (Sonido)	12
Credits (Créditos)	12
El juego	13
Pantalla Pause(Pausa)	13

Quit (Return to the War Room)	
[Abandonar (volver a la Sala de guerra)]/Continue (Continuar)	13
Brújula	14
Elementos	15
Munición	15
Armas	15
Salud	16
Alarmas	16
Mission Ratings	
[Puntuaciones de la misión]	17
Medals (Medallas)	17
Mission Medals	
[Medallas de la misión]	17
Medallas de fin de juego	19
Guardar/Cargar juegos	20
Créditos	21
Aviso	26
Garantía Limitada De	
Electronic Arts	27
Indemnización al usuario	27

Para más información acerca de éste y otros títulos, busca Electronic Arts™ en la web, en www.ea.com.

RELACIÓN DE COMANDOS BÁSICOS

MANDOS DEL MENÚ

Para elegir una opción:

- Utiliza el Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para alternar a través de las distintas opciones
- Pulsa el botón **X** para cambiar la opción actual
- Cuando hayas seleccionado las opciones de juego que deseas utilizar, pulsa el botón **▲** para volver a la pantalla anterior.

Nota: En este manual las opciones predeterminadas aparecen en **negrita**.

MANDOS DEL JUEGO

Estos son los comandos básicos para **Controller Configuration 2** [Configuración del mando 2]. Existen otras cuatro configuraciones disponibles (busca la sección *Mando*).



PRIMERO FUE LA CIA, DESPUÉS FUE LA OSS

La Office of Strategic Services [Oficina de servicios estratégicos] se creó oficialmente en junio de 1942, bajo la dirección del General "Wild Bill" Donovan. Si siempre existió realmente la noción romántica del espía, fue probablemente debido a la OSS. Hombres y mujeres jóvenes, a menudo reclutados nada más salir del colegio, entraron en contacto con el mundo de intriga y traición de la inteligencia en tiempo de guerra. Fue una época de emociones y peligros y, a medida que aumentó la guerra, lo hicieron las misiones de la OSS. El Sabotaje, búsqueda y rescate y subversión, se convirtieron en parte de las operaciones normales de la organización.

Aquí es donde entró en escena un joven teniente del Cuerpo de transporte aéreo que cambió para siempre la OSS. El 5 de junio de 1944, la noche anterior a la invasión del Día D, el mando aliado lanzó en aquel punto la mayor cantidad de tropas aerotransportadas de toda la historia. Resultó un absoluto desastre. La mayor parte de los aviones perdieron sus objetivos, fueron derribados o capotaron debido al mal tiempo. Sin embargo, un piloto alcanzó el regimiento y se dirigió a su punto de destino antes de que su transporte C-47 fuese forzado a bajar por el fuego enemigo. Se trataba de Jimmy Patterson, un modesto joven de 24 años oriundo de Carthage, MO.

Patterson protegió heroicamente a su maltrecha tripulación del ataque de una patrullera alemana, derrotando sin ayuda a media docena de la Wehrmacht antes de llegar a su destino. Por sus acciones fue nombrado para la Medalla de honor del Congreso, la más alta recompensa militar de la nación. Sin embargo, pocos días antes de ser repatriado para un viaje por méritos de guerra, Patterson desapareció de su cama del hospital. *Medal of Honor* relata la historia de lo que sucedió después.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO: WAR ROOM (SALA DE GUERRA)

Antes de salir para tu primera misión emplea unos instantes en orientarte para elegir una configuración del juego. La War Room(Sala de guerra) te sirve como menú principal. Desde aquí puedes iniciar una nueva misión, aprender más acerca del juego, cargar o guardar un juego o seleccionar las opciones.



- [A] Nuevo juego: Si ya has iniciado un juego, esta opción significa Nueva misión
- [B] Expedientes de guerra: Inicia un nuevo juego, carga o guarda uno o mira los expedientes de tus misiones ya completadas) (Busca la sección *Expedientes de guerra*)
- [C] Informe previo: Preséntate a tus superiores para que te informen acerca de tu nueva misión
- [D] Multijugador: Enfréntate a un amigo
- [E] Galería: Mira las imágenes de archivo e información previa acerca del juego (busca en la sección *Galería*)
- [F] Opciones: Ajusta las opciones de juego, como sonido y configuraciones de mando

WAR RECORDS (EXPEDIENTES DE GUERRA)

Aquí puedes repasar tus logros, además de cargar y guardar juegos o comenzar uno nuevo.

Mission Log [Registro de la misión]: Visualiza una lista de las misiones completadas que están disponibles para su reproducción.

Personal Records [Registros personales]: Comprueba un registro de tu rendimiento y medallas ganadas.

Load Game [Cargar juego]: Carga un juego previamente guardado (busca en la sección *Guardar/Cargar juegos*).

Save Game [Guardar juego]: Guarda el juego actual (busca en la sección *Guardar/Cargar juegos*).

New Game [Nuevo juego]: inicia un nuevo juego.

MULTIPLAYER (MULTIJUGADOR)

En *Medal of Honor* puedes enfrentarte mano a mano contra otro jugador utilizando una variedad de armas (busca la sección *Arsenal de armamento*).

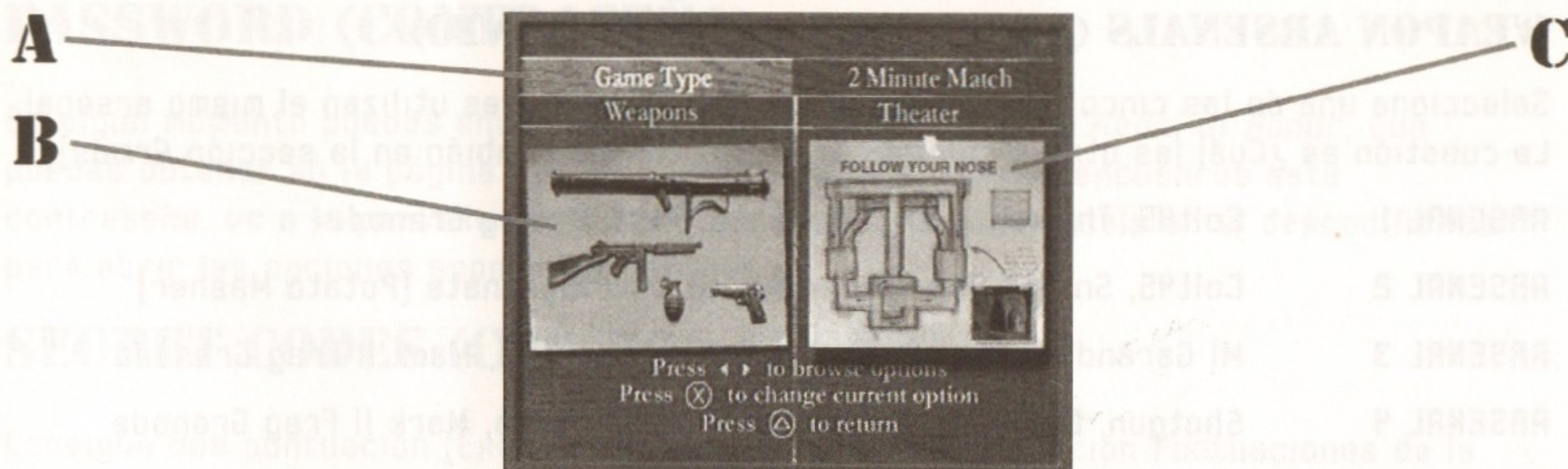
Nota: Asegúrate de tener un mando en ambos puertos 1 y 2 de tu consola antes de entrar en el modo Multiplayer (Multijugador).

War Room [Sala de guerra]: Vuelve al menú principal.

Start Game [Iniciar el juego]: Lánzate junto a tu adversario a una refriega Multijugador.

Uniform [Uniforme]: Aquí eligen ambos jugadores su uniforme inicial entre los siete disponibles en multijugador. Puedes conseguir más elecciones de uniforme a medida que avanzas a través de los juegos de jugador simple. En términos de habilidad del personaje e inventario de armamento, todos los uniformes son iguales.

Game Type [Tipo de juego]: Selecciona varias opciones para el combate.



- [A] Seleccionar tipo de juego: Elige entre un TIMED MATCH(COMBATE CON TIEMPO) de 2, 5, 10 ó 21 minutos y con un tiempo ilimitado o un combate a las FIRST TO X WINS(PRIMERAS X VICTORIAS), siendo X igual a 3, 10 ó 21 victorias]
- [B] Seleccionar las armas [busca la sección *Arsenal de armamento*]]
- [C] Seleccionar el teatro de operaciones: Elige el lugar en donde tendrá lugar la batalla. Elige entre laberínticas ciudades, castillos abandonados, fortines en la montaña y más.]

Nota: Tienes un total de siete escenarios, cinco de los cuales están disponibles inicialmente y los otros dos tienes que ganártelos [busca la sección *Códigos secretos*].

WEAPON ARSENALS (ARSENALES DE ARMAMENTO)

Selecciona una de las cinco armas siguientes. Ambos jugadores utilizan el mismo arsenal. La cuestión es ¿Cuál las utiliza con más eficacia? (busca también en la sección *Armas*)

ARSENAL 1	Colt45, Thompson SMG, Bazooka, Mark II Frag Grenade
ARSENAL 2	Colt45, Sniper, Thompson SMG, Stielhandgranate (Potato Masher)
ARSENAL 3	M1 Garand, Sniper, Browning Automatic Rifle, Mark II Frag Grenade
ARSENAL 4	Shotgun, Browning Automatic Rifle; Bazooka, Mark II Frag Grenade
ARSENAL 5	M1 Garand, MP40 SMG, Shotgun, Stielhandgranate (Potato Masher)

GALLERY (GALERÍA)

Los mejores agentes de la OSS son los más educados. Entra en la Gallery [Galería] para ver imágenes de la Segunda guerra mundial resaltando los eventos representados en cada misión de *Medal of Honor*, así como una muestra de diapositivas mostrando cómo se hizo el juego.

OPTIONS (OPCIONES)

Personaliza el juego según tus preferencias. Asigna contraseñas para las misiones guardadas, configura tu mando y ajusta el volumen de los sonidos y la música.

PASSWORD (CONTRASEÑA)

En algún momento puedes encontrarte con una contraseña de *Medal of Honor*, que puedes obtener en la página web www.mohgame.com. Cuando encuentres esta contraseña, ve a la pantalla Password [Contraseña] e introdúcela en el descodificador para abrir las opciones especiales del juego.

SECRET CODES (CÓDIGOS SECRETOS)

Consigue una puntuación [Excellent][Excelente] [busca la sección Puntuaciones de la misión] en todos los niveles de cualquier misión y recibirás un Código secreto para acceder a modos de juego especiales. Existen ocho Códigos secretos en total. Los dos primeros modos que puedes ganar son Nifty Multiplayer Power-Ups y American Movie. Los otros seis deberás encontrarlos por ti mismo.

CONTROLLER (MANDO)

Player 1/Player 2
[Jugador 1/Jugador 2]

Utiliza el Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para alternar entre mandos del Jugador 1 y Jugador 2. Para seleccionar un mando a configurar, utiliza el botón **X**.

Configure [Configurar]

Utiliza el Botón de dirección para examinar y pulsa el botón **X** para seleccionar entre una lista de cinco configuraciones del mando.

Invert Y Axis [Invertir eje Y]

Cuando está ON, invierte tus ejes arriba/abajo, de manera que el botón **R2** + Botón de dirección **ABAJO** apunta alto y el botón **R2** + Botón de dirección **ARRIBA** apunta bajo.

Easy Aim [Puntería fácil]

Cuando está **ON**, esta opción facilita que hagas blanco en tus enemigos.

Zoom Aim [Acercar]

Cuando está **ON**, la mira se acerca al apuntar tu arma.

Fast Aim [Punto de mira rápido]

Cuando está **ON**, la retícula de tu punto de mira se mueve más rápida.

Vibration [Vibración]

Cuando está **ON**, tu mando vibra cuando te alcanza una bala o cuando disparas un arma de gran potencia.

Nota: La vibración solamente funciona con mandos analógicos [DUAL SHOCK™].

AUDIO (SONIDO)

Volume [Volumen]

SOUND EFFECTS [EFECTOS DE SONIDO]: Configura el nivel de volumen de los efectos sonoros del juego.

BACKGROUND [FONDO]: Configura el nivel de volumen de la pista de sonido.

Stereo/Mono [Estéreo/mono]

Selecciona el sonido del juego como estéreo o mono.

Background [Fondo]

Selecciona *Music and Ambience [Música y ambiente]* si deseas acompañamiento musical además de los efectos sonoros o *Ambience Only [Solamente ambiente]* si deseas desactivar la música y escuchar nada más que los efectos sonoros.

CREDITS (CRÉDITOS)

Ver la gente que hay tras *Medal of Honor*.

EL JUEGO

Con los comandos básicos del mando a tu disposición estás bien equipado para enfrentarte al enemigo. No obstante, necesitas saber algo más que apuntar y disparar para superar tus misiones.

PANTALLA PAUSE(PAUSA)

Puedes detener el juego en cualquier momento pulsando el botón **START**. La pantalla Pause(Pausa) muestra los objetivos de tu nivel actual. Un cuadro rojo próximo a un objetivo indica que lo has completado. La pantalla también muestra el número de enemigos neutralizados en aquel nivel.

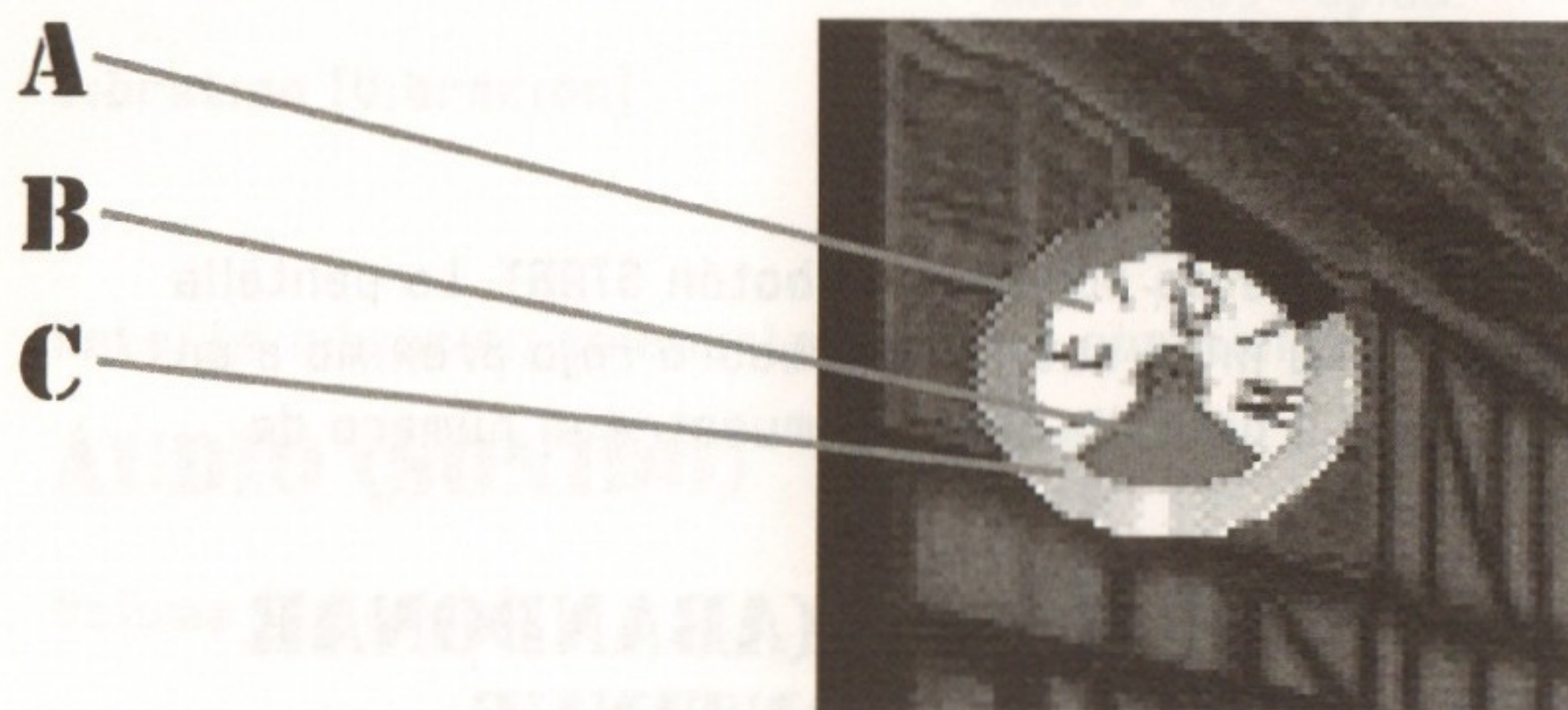
QUIT (RETURN TO THE WAR ROOM) (ABANDONAR (VOLVER A LA SALA DE GUERRA))/CONTINUE (CONTINUAR)

Desde la pantalla Pause (Pausa) puedes abandonar tu juego actual y volver a la War Room(Sala de guerra) o puedes continuar jugándolo.

- Para abandonar, utiliza el Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar Quit(Abandonar) y luego pulsa el botón **X** para seleccionar. En la pantalla siguiente, utiliza el Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar Yes(Sí) y luego pulsa el botón **X** para seleccionar.
- Para continuar con tu juego actual, pulsa el botón **START** en cualquier momento o el Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar Continue(Continuar) y luego pulsa el botón **X**.

BRÚJULA

Además de orientarte para navegar por los niveles, la brújula realiza otras dos funciones.



- [A] Indicador de dirección
- [B] Indicador de localización de impacto
- [C] Medidor de vida

Una de las funciones de tu brújula es la de indicador de localización. Cuando te alcanza una bala del enemigo se enciende un cuadrante de la brújula indicando la dirección de la que procede. Diversas balas de diferentes direcciones encienden diversos cuadrantes.

La otra función de la brújula es la medición de salud. Cuando el medidor está vacío indica que has perdido la vida.

ELEMENTOS

Busca estos elementos para ayudarte a terminar tus misiones.

- Recoge los elementos andando por encima de ellos.

MUNICIÓN

En Medal of Honor, la munición se divide en varias categorías. De Pistola, Rifle, Subfusil, Granada, Bazooka y Escopeta.

ARMAS

Pistolas	Colt 1911A1, HiStandard Silenced Pistol, German Walther P38
Rifles	M1 Garand, Springfield '03 Sniper, Gewehr 41 (S) (Enemy)
Subfusiles	Thompson SMG, Browning Automatic Rifle (BAR), MP40 SMG [Player & Enemy]
Granadas	Mark II Fragmentation Grenade, Stielhandgranate [Potato Masher]
Armas pesadas	Shotgun, Bazooka

SALUD

Cuando te alcanza una bala pierdes salud (Busca la sección *Brújula*). Para recuperar tu salud busca los siguientes elementos:

Centro médico

Repone el 10% del total de tu salud

Botiquín de primeros auxilios

Repone el 25% del total de tu salud

Equipo quirúrgico de campaña

Repone el 50% de tu salud

ALARMAS

Algunos edificios en los que te infiltras están dotados de sistemas de alarma. Si un enemigo se percata de tu presencia, hace saltar una alarma para avisar a los demás. Puedes desactivar el sistema de alarma o incluso activarlo para que el enemigo sepa donde le esperas.

- Activa o desactiva todas las alarmas pasando por ellas y pulsando el botón de acción.

RECOMENDACIÓN DE EA: Disparando sobre una alarma la puedes desactivar permanentemente.

MISSION RATINGS (PUNTUACIONES DE LA MISIÓN)

Al final de cada nivel recibes una puntuación de la misión, basada en tu rendimiento a través de aquel. He aquí las puntuaciones y cómo conseguirlas:

Average [Media]	Terminar el nivel
Good [Buena]	Terminar el nivel y matar, como mínimo, un 95% de enemigos
Excellent [Excelente]	Terminar el nivel, matar por lo menos un 95% de enemigos y acabar con un mínimo del 75% de salud

MEDALS (MEDALLAS)

Si tienes en tu campaña un rendimiento lo suficientemente bueno como para destrozar la máquina de guerra Nazi y contribuir a terminar la Segunda guerra mundial, puedes hacerte acreedor a la Medal of Honor [Medalla de honor].

MISSION MEDALS (MEDALLAS DE LA MISIÓN)

Si completas una misión con una puntuación Excellent [Excelente] en dos de tres o tres de cuatro niveles, consigues Mission Medals [Medallas de la misión] individuales. Hay un total de siete Mission Medals [Medallas de la misión] que puedes ganar a lo largo del juego.



- [A] Medalla de Servicios distinguidos
- [B] Medalla de recomendación del ejército
- [C] Medalla de Campaña americana
- [D] Legión de mérito
- [E] Cruz de guerra de Noruega
- [F] Medalla del soldado
- [G] Medalla de la victoria
- [H] Medalla de honor

RECOMENDACIÓN DE EA: Si no consigues una puntuación Excellent(Excelente) en un nivel, puedes elegir jugarlo de nuevo.

MEDALLAS DE FIN DE JUEGO

Al final del juego obtienes una medalla basada en el rendimiento a través de todas las misiones. Si eres lo bastante bueno como para conseguir la Medal of Honor [Medalla de honor], obtienes una película especial y un código secreto.

BRONZE STAR [ESTRELLA DE BRONCE]: Completar todas las misiones con éxito

SILVER STAR [ESTRELLA DE PLATA]: Completar todas las misiones con éxito y con 4 medallas

MEDAL OF HONOR [MEDALLA DE HONOR]: Completar todas las misiones con éxito y con 7 medallas

Si completas todos los niveles con una puntuación Excellent [Excelente] recibirás como recompensa una bonificación secreta.

Probadores: Chris Espinoza, Jesse Waco, Greg McCord

GUARDAR/CARGAR PARTIDAS

En una Tarjeta de memoria puedes guardar hasta 15 juegos.

Para guardar un juego:

1. Inserta tu Tarjeta de memoria en la Ranura 1 de Tarjeta de memoria.
2. En la pantalla War Records(Expedientes de guerra) [busca la sección *Expedientes de guerra*], selecciona SAVE GAME(GUARDAR JUEGO).
3. Pulsa el botón X para guardar el juego en la Tarjeta de memoria.

Aviso: Deberías guardar la partida inmediatamente tras completar la misión.

Para cargar un juego previamente cargado:

1. Inserta tu Tarjeta de memoria en la Ranura 1 de Tarjeta de memoria.
2. En la pantalla War Records(Expedientes de guerra) [busca la sección *Expedientes de guerra*], selecciona LOAD GAME(CARGAR JUEGO).
3. Utiliza el Botón de dirección **ARRIBA/ABAJO** para seleccionar el juego que deseas reanudar. Pulsa el botón X para seleccionarlo.
4. Se carga el juego seleccionado y se reanuda al principio de la misión donde lo habías dejado.

Nota: No insertes ni extraigas una Tarjeta de memoria mientras estés cargando o guardando archivos.

CRÉDITOS

ELECTRONIC ARTS

Productor: Scott Evans

Productor asociado: Sam Clifford

Director de desarrollo: Atsuko Matsumoto

Especialistas de producción: Ricky Brown, Barry Feather, John Pemberton

Administrador del proyecto: Emily Bromley

Productor ejecutivo del sitio web: Scott Zimble

Productor del sitio web: Perry Wang

Director de diseño del sitio web: Anthony Palacios

Diseñador de producción del sitio web: Robert Gale

Administración del proyecto del paquete: Nancy Waisanen

Dirección de imagen y diseño del paquete: Mike Lippert

Ilustración del paquete: Matt Hall

Administrador del producto: Emily Kenner

Relaciones públicas: Anne Marie Stein, Robyn Rodota

Documentación: Daniel Davis

Editor de documentación: Ede Clarke

Probador jefe: Laffy Taylor

Probadores: Chris Espiritu, Jesse Waco, Greg McCord

Control de calidad del cliente: Darryl Jenkins, Benjamin Crick, Jacob Fernandez, Dave Knudson, Micah Pritchard, Andrew Young, Tony Alexander

Agradecimiento especial a: Tom Frisina, Marci Galea, Shannon Salinas, Frank Gibeau, Mike Quigley

DREAMWORKS INTERACTIVE

Productor / Escritor: Peter Hirschmann

Director técnico: Adrian Jones

Director de animación: Sunil Thankamushy

Productor asociado/Localización: Scott Langteau

Director de diseño: Matt Hall

Jefe de diseño: Dmitri Ellingson

Diseñadores jefe: Chris Cross, Lynn Henson

Ingenieros jefe: Adrian Jones, Mike Heilemann

Equipo de ingeniería: Ike Macoco, Ayo Orimoloye, Gustavo Oliveira, Bradley Fitzgerald

Jefe de ingeniería de dos jugadores: Dennis Taylor

Jefe de ingeniería de herramientas: Tom McDevitt

Equipo de geometría: Dmitri Ellingson, Neal Nellans, Micah Linton, Brian Horton, Jenny Hansen, David Prout

Equipo de animación: Sunil Thankamushy, Ken Angliongto; **Weapons & Props:** Stephen Ratter; **Asset Wrangler:** Eric Church

Jefe de prueba: Damon Tripodi

Equipo de prueba: Travon Babers, Bobby Hecksher, Kevin Lewis, Steven Lin, Stephen

Skelton

Diseño adicional: Eric Church, Greg Hillegas, Justin Norr, Noah Hughes

Guión de comportamiento adicional: Terrance Cohen, Sunil Thankamushy

Diseño adicional: Dave Thompson, Robert Holm

Pruebas adicionales: Tim Coolidge, Matthew Eslinger, Jeremy Hall, Randy Kirby, Seth Kleinberg, Joseph Lamas, Charles Polanski, Alon Raphael, Max Spielberg, Caleb Sweazy

Director de sonido: Erik Kraber

Actores de voz: Morgan Sheppard, Charles De Vries, Kai Wulff, Joerg Salden, Felix Fuchssteiner, David Baalcke, Keith Hargrove, Rion Vernon, Scott McKean

DWI

Comercialización de DWI: Rich Flier, Amy Nabi

Director de IT: Steve Arnold

Administrador de red: Joe Aguilar

Productor ejecutivo: Patrick Gilmore

Jefe del equipo de DWI: Glenn Entis

MÚSICA

Música compuesta y producida por: Michael Giacchino

Partitura dirigida por: Tim Simonec

Partitura grabada por: Steve Smith, Xtreme Studios

Ingeniero asistente: Pat Lambert

Partitura realizada por: The Northwest Sinfonia

Orquestación: Tim Simonec

Orquestación adicional: Mick Giacchino

Copiador de la música: Gregg Nestor

Contratista y maestro de concierto: Simon James

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A

Melanie Bishop, Amy Calfin, Julie Carson, Katrine Clip, Bruce Cohen, Michael Conard, John Garcia-Shelton, Rene Gonzalez, Noah Falstein, Cary Hara, Phil Harrison, Kurt Heli, Steve Herndon, Kirsti Judd, Darby Kane, Tina Kowalewski, Wendy Leshner, Marvin Levy, Meredith Lobel-Angel, Dave Lowery, Kathleen Lynch, Kristie Macosko, Andrea McCall, Havard Meland, John Miller, Sean O'Connor, Susan Ray, Maria Shore, Kenneth Simonsen, Monica Singh, Lane Spano, Herbert Weber, Katherine Williams, Everyone at Franklin Media, Everyone at Stenbridge

AGRADECIMIENTO MUY ESPECIAL A

Kathleen Cohen por conseguir el mejor equipo ambulante en la historia del mundo

Material de archivo de la Segunda guerra mundial: The Smithsonian Institution

National Air and Space Museum, Washington, D.C., Archives Division: Melissa A. N. Keiser,

Chief Photo Archivist, NASM Film Archives: Mark Taylor (fast, friendly, and courteous!),

Alex Yi; **MOH Shell Research Access:** Phil Reed, Curator, Cabinet War Rooms, Imperial War Museum, London; **MOH C-47 Flight:** Capt. Jim Findlay, Capt. Mike Harris, Gen. Henry Arnold;

V2 Rocket Consultant: Dr. William Ratter, Ph.D.; **Contemporary Launch Vehicle Access:**

Mark S. Allison, Manager, Production Operations, Space Systems Division, Boeing North

American, Inc.; **Military Field Staff:** Sgt. Raleigh Wilson, Sgt. Julia Rupkalvis, JohnRobert Wilson

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A

Jeffrey Katzenberg, David Geffen, Military Advisor: Capt. Dale Dye, USMC [ret.]

ELECTRONIC ARTS EUROPE

Administrador del producto: David Miller

Asistente del Administrador del producto: Jason Berisford

UK PR: Lidia Stojanovic, Simi Belo

Administrador del proyecto de localización: Sonia 'Sam' Yazmadjian

Documentación: Oli Ladenburg

Presentación del paquete y documentación: Colin Dodson

Coordinación de traducción: Clare Parkes, Rebecca Gordon

Coordinación de localización – Exportación y Web: Petrina Wallace, Lucy Hargood

Coordinación de materiales: Kevin Smith

Operaciones de estudio: Steve Fitton

Control de calidad del cliente: David Fielding, Dean Murphy

Creado por Steven Spielberg

AVISO A LOS POSEEDORES DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evita el uso repetido o prolongado de vídeo juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

AVISO

ELECTRONIC ARTS SE RESERVA EL DERECHO DE REALIZAR CUALQUIER MEJORA EN EL PRODUCTO DESCRITO EN ESTE MANUAL EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN SER NOTIFICADA.

ESTE MANUAL Y EL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL ESTÁN PROTEGIDOS POR COPYRIGHT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PARTE DE ESTE MANUAL O DEL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL PUEDE SER COPIADO, REPRODUCIDO, TRADUCIDO O REDUCIDO A CUALQUIER TIPO DE MEDIO ELECTRÓNICO O SISTEMA LEGIBLE POR MÁQUINA SIN LA EXPRESA AUTORIZACIÓN ESCRITA POR PARTE DE ELECTRONIC ARTS SOFTWARE, EDIFICIO ARCADE, RUFINO GONZÁLEZ 23 BIS. 1º, 28037 MADRID, ESPAÑA.

NO HAY GARANTÍA DE COMERCIABILIDAD, NI GARANTÍA DE VALIDEZ PARA UN USO ESPECÍFICO NI NINGUNA GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPLÍCITA O IMPLÍCITA EN RELACIÓN CON ESTE MANUAL. ESTE MANUAL SE OFRECE "TAL CUAL". ELECTRONIC ARTS OFRECE GARANTÍAS LIMITADAS RESPECTO AL SOFTWARE Y EL SOPORTE DE ALMACENAMIENTO DEL MISMO. EN NINGÚN CASO ELECTRONIC ARTS SERÁ CONSIDERADA COMO RESPONSABLE DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS O CONSECUTIVOS QUE PUDIEREN RESULTAR DE LA POSESIÓN, USO O ABUSO DE ESTE PROGRAMA.

ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PERJUDICAN EN NINGÚN MOMENTO LOS DERECHOS DEL COMPRADOR DEFINIDOS POR LA LEY, PUESTO QUE ÉSTE ES UN CONSUMIDOR QUE ADQUIERE BIENES FUERA DEL TRANSCURSO DE UN NEGOCIO.

GARANTÍA LIMITADA DE ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantiza al comprador original de este software informático durante 90 días a partir de la fecha de adquisición, que el soporte en el que ha sido grabado el programa para ordenador o consola, se encuentra libre de defectos en cuanto a material y manufacturado. Durante este período el material multimedia defectuoso será reemplazado en el caso de que el producto original sea devuelto a Electronic Arts, a la dirección indicada en la parte posterior del documento, indicando también la fecha probada de compra, la razón por la que se devuelve, el soporte defectuoso y la dirección a la que se remitirá el producto.

Esta garantía es adicional, y no afecta en ningún sentido a sus derechos estatutarios. La garantía no se ejecuta en los programas informáticos en sí, que son proporcionados "tal y como son", ni afectan al soporte multimedia que pudiera haber sido objeto de una manipulación perjudicial, daños o excesivo uso.

INDEMNIZACION AL USUARIO

La responsabilidad total de Electronic Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software, en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del software que no cumpla con la garantía limitada Electronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

Esta garantía limitada será nula si los defectos del software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier software reemplazado estará garantizado por el periodo de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un periodo de 30 días.

Si tiene alguna duda acerca de este acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utilice la dirección que se adjunta en este producto.

Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation®". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation®", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation®" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation®" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation®", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superfície. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superfície do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

Alguns Conselhos

Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epiléticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epilético nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epilético ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

PIRATARIA

A reprodução não autorizada do todo ou de qualquer parte deste jogo, assim como o uso não autorizado de marcas registadas poderá constituir uma ofensa legal. A PIRATARIA prejudica o consumidor assim como os legítimos editores, comerciantes e os responsáveis pelo desenvolvimento do produto. Se suspeita que este produto é uma cópia não autorizada, ou se tem alguma informação sobre produtos-pirata, por favor contacte o Serviço de Atendimento ao Cliente mais próximo, no número de telefone mencionado na parte de trás deste manual.

Consultar os Números do Serviço de Atendimento ao Cliente no fim deste manual.

Documentação © 1999 Electronic Arts. Todos os direitos reservados.

Electronic Arts e o logótipo Electronic Arts são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts nos EUA e/ou noutros países. Todos os direitos reservados.

Software do Medal of Honor © 1999 DreamWorks Interactive L.L.C. Todos os direitos reservados.

©1999 Electronic Arts. Todos os direitos reservados. Para uso doméstico apenas. São proibidos a cópia não autorizada, adaptação, aluguer, empréstimo, revenda, utilização em casas de jogos, cobrança pela utilização, difusão, transmissão por cabo, apresentação pública, distribuição ou extracção deste produto ou de qualquer marca comercial ou trabalho protegido por copyright integrado neste produto. Publicado por Electronic Arts. Desenvolvido por Electronic Arts.

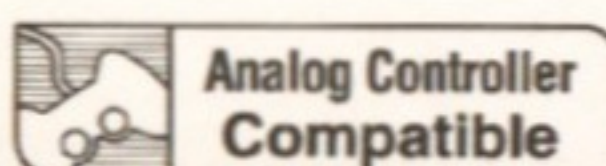
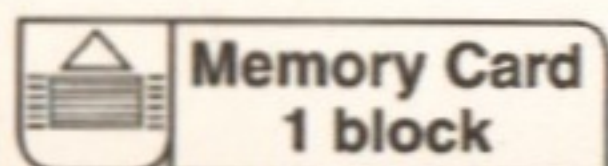
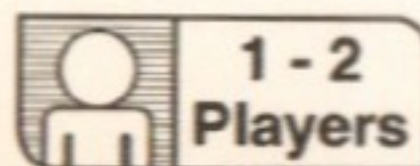
INICIAR O JOGO



Aconselhamos a não inserir nem remover periféricos ou cartões de memória com a unidade ligada.

Certifique-se de que existem blocos suficientes no seu Cartão de Memória antes de começar a jogar.

1. Configure a consola de jogos PlayStation de acordo com as instruções incluídas no Manual de instruções. **Certifique-se de que a consola está desligada antes de inserir ou retirar um disco.**
2. Insira o disco *Medal of Honor* e feche a Cobertura do disco.
3. Insira os controladores de jogo e ligue a consola.
4. A seguir aos ecrãs de apresentação iniciais, aparece o menu principal. Pode continuar a partir deste menu, optando por seleccionar missões e instruções ou simplesmente iniciar um jogo. Para obter mais detalhes, consulte a secção *Configurar o jogo: War Room (Sala de estratégias)*.



CONTROLOS BÁSICOS

**BOTÃO
DIRECCIONAL**

**BOTÃO
SELECCIONAR**

SONY

PlayStation
SELECT
ANALOG

START

BOTÃO ■

BOTÃO ▲

BOTÃO ●

BOTÃO ×

BOTÃO INICIAR

INTERRUPTOR DE MODO ANALÓGICO

BOTÃO L2

BOTÃO L1

BOTÃO R2

BOTÃO R1

STICK ESQUERDO

STICK DIREITO

SONY

PlayStation
SELECT
ANALOG

START

ÍNDICE

Resumo dos comandos básicos	32	Quit (Return to the War Room)	
Controlos de menu	32	[Sair (Regressar à Sala de	
Para escolher uma opção: ...	32	estratégias)]/Continue (Continuar) .	41
Controlos do jogo	33	Bússola	42
Antes da CIA, havia o OSS	34	Itens	43
Configurar o jogo: War Room		Munições	43
[Sala de estratégias]	35	Armas	43
War Records (Registos de guerra)	36	Saúde	44
Multiplayer (Multijogador)	36	Alarmes	44
Weapon Arsenals		Mission Ratings	
(Arsenais de armas)	38	[Classificações das missões]	45
Gallery (Galeria)	38	Medals (Medalhas)	45
Options (Opções)	38	Mission Medals (Medalhas de	
Password (Palavra-passe)	39	missão)	45
Secret Codes (Códigos secretos) .	39	Medalhas no fim do jogo	47
Controller (Controlador)	39	Guardar/carregar jogos	48
Audio (Áudio)	40	Para guardar um jogo:	48
Credits (Créditos)	40	Para carregar um jogo	
Jogar o jogo	41	previamente guardado:	48
Ecrã Pause (Pausa)	41	Créditos	49
		Garantia Limitada	55

Para obter mais informações acerca deste e de outros títulos, procure no Web site da Electronic Arts™ em www.ea.com.

RESUMO DOS COMANDOS BÁSICOS

CONTROLOS DE MENU

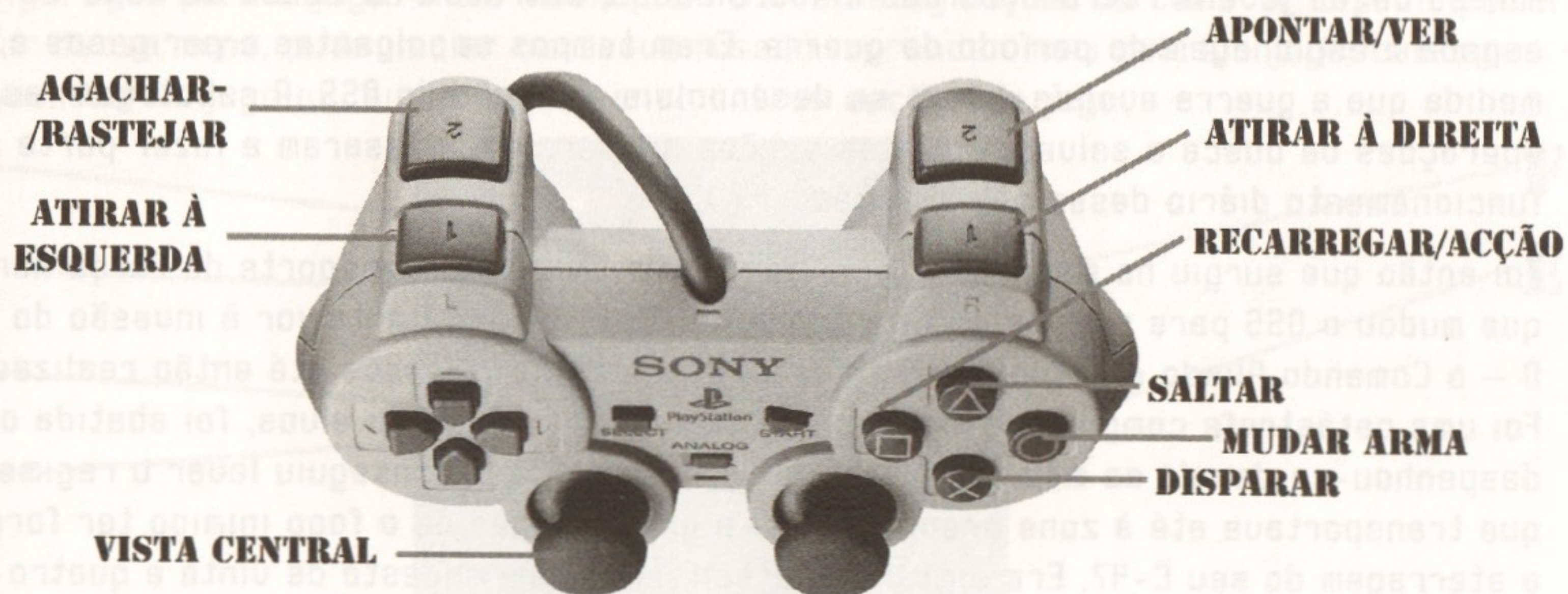
PARA ESCOLHER UMA OPÇÃO:

- Utilize o botão direccional **ESQUERDA** / **DIREITA** para percorrer as diferentes opções.
- Prima o botão **X** para alterar a opção actual.
- Quando tiver seleccionado as opções de jogo que pretende utilizar, prima o botão **▲** para regressar ao ecrã anterior.

Nota: Neste manual, as opções predefinidas aparecem a **negrito**.

CONTROLOS DO JOGO

São os comandos básicos para **Controller Configuration 2** [Configuração do controlador 2]. Existem ainda outros quatro métodos de configuração. Consulte a secção *Controller* [Controlador] na p. 30.



ANTES DA CIA, HAVIA O OSS

O Office of Strategic Services [Gabinete de Serviços Estratégicos] foi oficialmente criado em Junho de 1942, sob a liderança do General "Wild Bill" Donovan. Se alguma vez existiu a ideia romântica do espião, deve ter sido no seio do OSS. Homens e mulheres, muitas vezes jovens recrutados das universidades, entravam no mundo de capa-e-espada e espionagem do período da guerra. Eram tempos empolgantes e perigosos e, à medida que a guerra evoluía, assim se desenvolvia a missão do OSS. A sabotagem, as operações de busca e salvamento e as acções subversivas passaram a fazer parte do funcionamento diário dessa organização.

Foi então que surgiu no mapa um jovem Tenente do Corpo de Transporte da Força Aérea e que mudou o OSS para sempre. A 5 de Junho de 1944 – a noite anterior à invasão do Dia D – o Comando Aliado efectuou a maior largada aérea de soldados até então realizada. Foi uma catástrofe completa. A maior parte dos aviões falhou os alvos, foi abatida ou despenhou-se devido ao mau tempo. Um dos pilotos, porém, conseguiu levar o regimento que transportava até à zona prevista para a queda, antes de o fogo inimigo ter forçado a aterragem do seu C-47. Era Jimmy Patterson, um jovem modesto de vinte e quatro anos, natural de Carthage, no Missouri, EUA.

Patterson protegeu heroicamente a sua tripulação ferida, de uma patrulha alemã errante, eliminando sozinho meia dúzia dos Wehrmacht, antes de ter chegado qualquer auxílio. Pelas suas acções, foi nomeado para a Medalha de Honra Congressional – a condecoração militar mais elevada da nação. Porém, poucos dias antes de ser mandado de volta para os Estados Unidos, Patterson desapareceu da sua cama na enfermaria. O jogo Medal of Honor conta a história do que se passou a seguir.

CONFIGURAR O JOGO: WAR ROOM

(SALA DE ESTRATÉGIAS)

Antes de começar a sua primeira missão, faça uma pausa para se orientar e escolha uma configuração para o jogo. A War Room (Sala de estratégias) serve como menu principal. A partir desse menu, pode iniciar uma nova missão, aprender mais sobre o jogo, carregar ou guardar um jogo ou, ainda, seleccionar outras opções de jogo.



- [A] Novo jogo: Se já iniciou um novo jogo, esta opção passa a Missão seguinte
- [B] Registos de guerra: Inicie um novo jogo, carregue um jogo guardado ou visualize os registos das missões concluídas [consulte a secção *War Records* (Registos de guerra)]
- [C] Instruções: Contacte com os seus superiores para obter informações sobre a sua nova missão
- [D] Multijogador: Desafie um amigo
- [E] Galeria: Visualize sequências de filme de arquivo e informações sobre o jogo [consulte a secção *Gallery* (Galeria)]
- [F] Opções: Ajuste as opções de jogo, tais como a configuração do som e do controlador [consulte a secção *Options* (Opções)].

WAR RECORDS (REGISTOS DE GUERRA)

Aqui, pode analisar os seus resultados, bem como guardar e carregar jogos ou iniciar um novo jogo.

Mission Log (Registo de missões): Apresenta uma lista das missões concluídas estão disponíveis para serem novamente executadas.

Personal Records (Registos pessoais): Visualize um registo do seu desempenho e das medalhas que já ganhou.

Load Game (Carregar jogo): Carregue um jogo que já tenha sido previamente guardado. [consulte a secção *Guardar/carregar jogos*].

Save Game (Guardar jogo): Guarde o jogo actual. [consulte a secção *Guardar/carregar jogos*].

New Game (Novo jogo): Inicie um novo jogo.

MULTIPLAYER (MULTIJOGADOR)

No *Medal of Honor*, pode jogar contra um outro jogador utilizando uma variedade de armas. [Consulte a secção *Weapon Arsenals (Arsenais de armas)*].

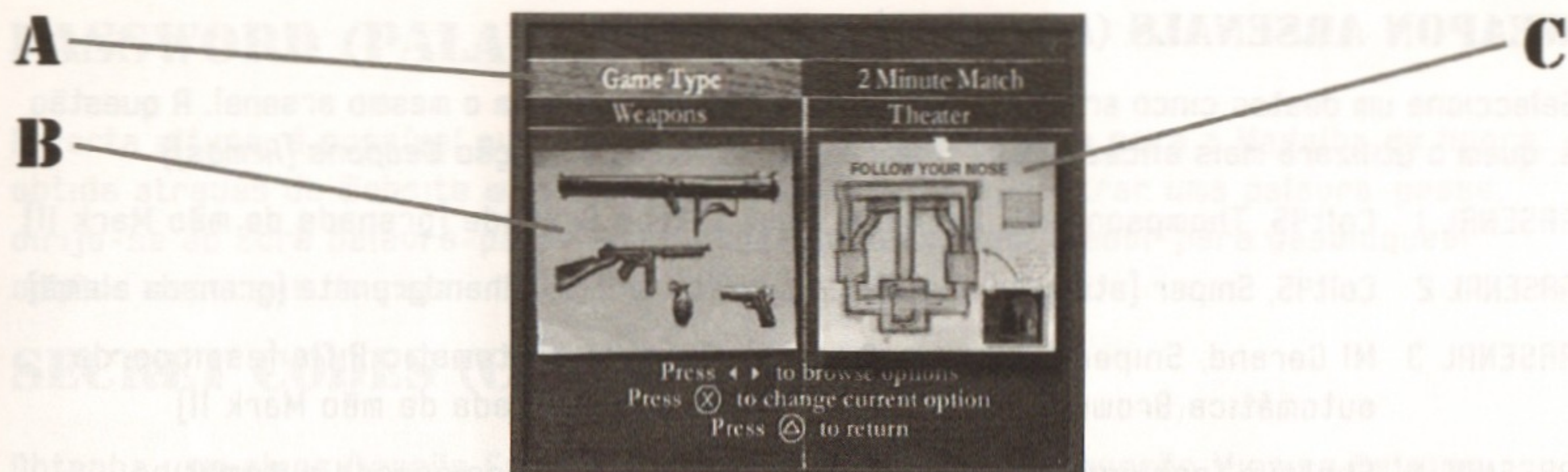
Nota: Certifique-se de que tem um controlador tanto na porta 1 como na porta 2 da consola, antes de entrar no modo Multiplayer (Multijogador).

War Room (Sala de estratégias): Regressar ao menu principal.

Start Game (Iniciar jogo): Inicia um combate entre o jogador e o seu adversário.

Uniform (Uniforme): Aqui, o Jogador 1 e o Jogador 2 escolhem as personagens que vão representar, seleccionando entre (inicialmente) sete uniformes. Pode obter mais opções de uniformes à medida que vai avançando em jogos de um único jogador. Todos os uniformes são iguais em termos da capacidade e do inventário de armas que a personagem possui.

Game Type (Tipo de jogo): Selecciona várias opções para o combate.



- [A] Seleccionar tipo de jogo: Escolha entre TIMED MATCH (JOGO CRONOMETRADO) de 2, 5, 10 ou 21 minutos, jogo sem tempo limite ou jogo do tipo FIRST TO X WINS (MELHOR DE X COMBATES) de 3, 10 ou 21 combates]
- [B] Seleccionar armas [consulte a secção *Weapon Arsenals* (Arsenais de armas)]
- [C] Seleccionar cenário: Seleccione o cenário onde pretende que a batalha se realize. Procure o seu caminho por entre cidades labirínticas, castelos abandonados, fortes em montanhas e outros.

Nota: Existem sete cenários ao todo, cinco dos quais estão disponíveis logo de início e os outros dois têm de ser ganhos. [consulte a secção *Secret Codes* (Códigos secretos)].

WEAPON ARSENALS (ARSENALIS DE ARMAS)

Selecione um destes cinco arsenais. Ambos os jogadores utilizam o mesmo arsenal. A questão é: quem o utilizará mais eficazmente? (Além disso, consulte a secção *Weapons (Armas)*)

ARSENAL 1 Colt45, Thompson SMG, Bazooka, Mark II Frag Grenade (granada de mão Mark II)

ARSENAL 2 Colt45, Sniper (atirador-furtivo), Thompson SMG, Stielhandgranate (granada alemã)

ARSENAL 3 M1 Garand, Sniper (atirador-furtivo), Browning Automatic Rifle (espingarda automática Browning), Mark II Frag Grenade (granada de mão Mark II)

ARSENAL 4 Shotgun (espingarda), Browning Automatic Rifle (espingarda automática Browning); Bazooka, Mark II Frag Grenade (granada de mão Mark II)

ARSENAL 5 M1 Garand, MP40 SMG, Shotgun (espingarda), Stielhandgranate (granada alemã)

GALLERY (GALERIA)

Os melhores agentes do OSS são aqueles que receberam a melhor instrução. Entre na Gallery (Galeria) para ver sequências de filme reais da II Grande Guerra Mundial, que ilustram os acontecimentos espelhados em cada uma das missões do *Medal of Honor*, bem como uma apresentação de diapositivos sobre a criação do jogo *Medal of Honor*.

OPTIONS (OPÇÕES)

Personalize o jogo de acordo com as suas preferências. Atribua palavras-passe a missões guardadas, configure o controlador e ajuste o volume para ouvir os sons e a música do jogo.

PASSWORD (PALAVRA-PASSE)

A certa altura, é possível que depare com uma palavra-passe para a Medalha de honra, obtida através do Website www.mohgame.com. Quando encontrar uma palavra-passe, dirija-se ao Ecrã palavra-passe e introduza-a no descodificador para desbloquear opções especiais de jogo.

SECRET CODES (CÓDIGOS SECRETOS)

Obtenha uma classificação Excellent [Excelente] (consulte a secção Mission Ratings [Classificações das missões]) em todos os níveis de qualquer missão e receba um código secreto para aceder a outros modos de jogo especiais. Os códigos secretos são oito ao todo. Os dois primeiros que pode ganhar são o modo Nifty Multiplayer Power-Ups [Aumentos de potência multijogador] e o American Movie Mode [Modo de filme americano]. Quanto aos restantes quatro, terá de descobrir quais são.

CONTROLLER (CONTROLADOR)

Player 1/Player 2

[Jogador 1/Jogador 2]

Utilize o botão direccional **ESQUERDA** / **DIREITA** para alternar entre os controladores do jogador 1 e do jogador 2. Prima o botão **X** para seleccionar o controlador que pretende configurar.

Configure [Configurar]

Utilize o botão direccional para navegar e prima o botão **X** para seleccionar uma opção numa lista de cinco configurações de controlador.

Invert Y Axis [Inverter eixo Y]

Quando activada, esta opção inverte o seu eixo para cima/para baixo, de modo a que o botão **R2** + botão direccional **PARA BAIXO** faça pontaria para cima e o botão **R2** + botão direccional **PARA CIMA** faça pontaria para baixo.

Easy Aim (Pontaria fácil)

Quando activada, esta opção faz com que seja mais fácil acertar no inimigo.

Zoom Aim (Pontaria com mais zoom)

Quando activada, esta opção aplica mais zoom à sua perspectiva quando aponta a arma.

Fast Aim (Pontaria rápida)

Quando activada, a cruz indicadora da pontaria move-se mais depressa.

Vibration (Vibração)

Quando activada, o controlador vibra quando o jogador é atingido por uma bala ou quando dispara uma arma de alta potência.

Nota: A vibração só funciona com controladores analógicos DUAL SHOCK™.

AUDIO (ÁUDIO)

Volume

SOUND EFFECTS [EFEITOS SONOROS]: Ajuste o nível de volume dos efeitos sonoros do jogo.

BACKGROUND [SOM DE FUNDO]: Ajuste o nível de volume da banda sonora.

Stereo/Mono [Estéreo/Mono]

Selecione um som estéreo ou mono para o jogo.

Background [Som de fundo]:

Selecione *Music and Ambience* (Música e ambiente), se quiser um acompanhamento musical além dos efeitos sonoros, ou *Ambience Only* (Apenas ambiente), se quiser desligar a música e ouvir apenas os efeitos sonoros.

CREDITS (CRÉDITOS)

Conheça a "tropa" que está por trás da criação do jogo *Medal of Honor*.

JOGAR O JOGO

Com os comandos do controlador à sua disposição, está bem equipado para enfrentar o inimigo. Porém, para sobreviver às suas missões, não basta saber apontar e disparar.

ECRÃ PAUSE (PAUSA)

Pode fazer uma pausa a qualquer momento durante o desenrolar do jogo premindo o botão INICIAR. O ecrã Pause [Pausa] apresenta uma lista dos seus objectivos para o nível actual. O quadrado vermelho ao lado de um objectivo indica que o objectivo já foi atingido. O ecrã também apresenta uma lista do número de inimigos que foram neutralizados nesse nível.

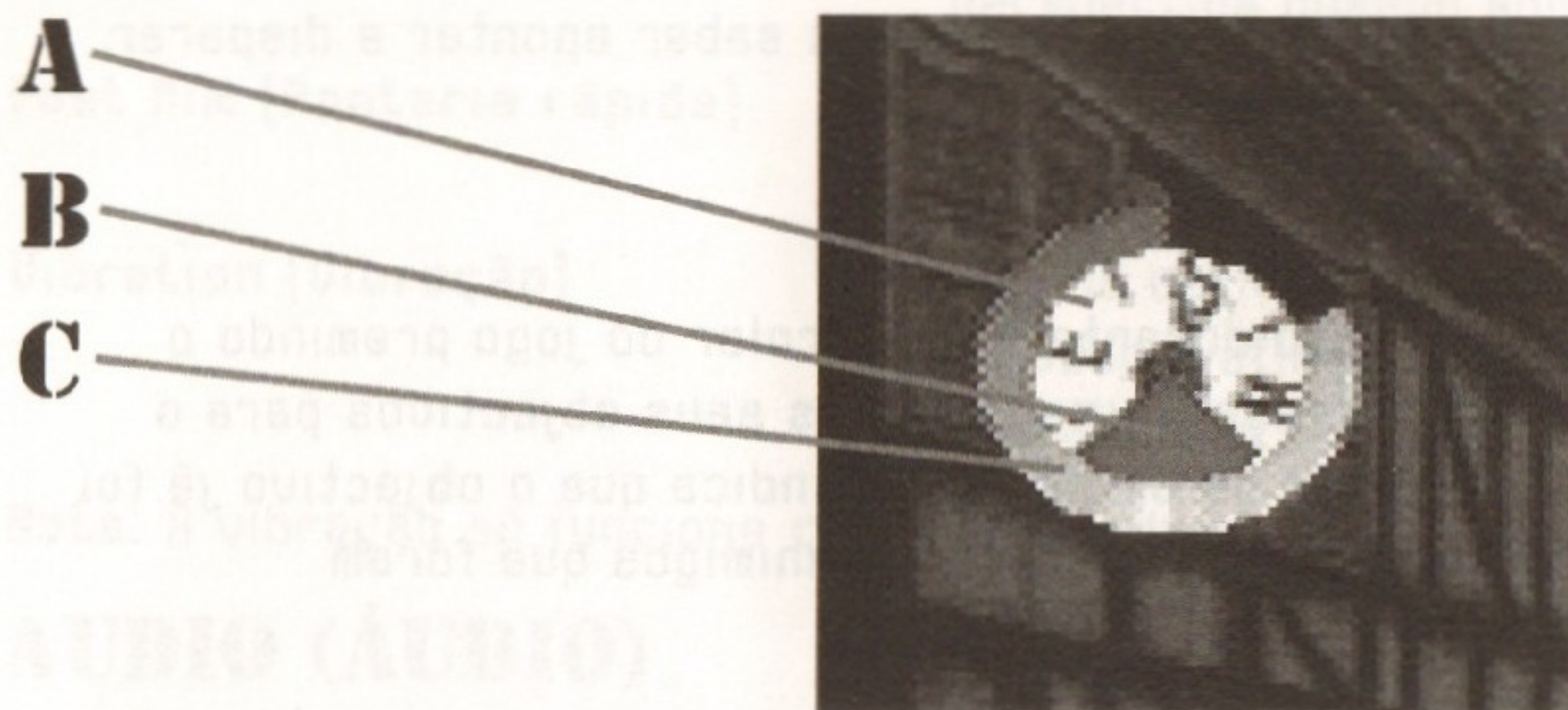
QUIT (RETURN TO THE WAR ROOM) (SAIR (REGRESSAR À SALA DE ESTRATÉGIAS))/CONTINUE (CONTINUAR)

No ecrã Pause [Pausa], pode sair do jogo actual e voltar à War Room [Sala de estratégias] ou pode continuar a jogar.

- Para sair, utilize o botão direccional **ESQUERDA / DIREITA** para realçar a opção Quit [Sair] e, em seguida, prima o botão **X** para seleccionar a mesma opção. No ecrã seguinte, utilize o botão direccional **ESQUERDA / DIREITA** para realçar a opção Yes [Sim] e, em seguida, prima o botão **X** para seleccionar a mesma opção.
- Para continuar o jogo actual, prima o botão **INICIAR** a qualquer momento ou o botão direccional **ESQUERDA / DIREITA** para realçar a opção Continue [Continuar] e, em seguida, prima o botão **X**.

BÚSSOLA

Além de o ajudar a navegar nos diversos níveis, a bússola tem mais duas funções.



- [A] Indicador de direcção
- [B] Indicador de localização atingida
- [C] Medidor de vida

Uma das funções da bússola consiste na indicação da localização atingida pelo disparo. Quando uma bala do inimigo o atinge, um dos quadrantes da bússola acende, indicando a direcção de onde veio a bala. Várias balas de diversas direcções fazem acender vários quadrantes.

A outra função da bússola consiste na medição da saúde. Quando o medidor se esgotar, a sua vida terminou.

ITENS

Procure estes itens para o ajudar a concluir as suas missões.

- Apanhe os itens passando por cima deles.

MUNIÇÕES

Neste jogo, as munições estão divididas em várias categorias: Pistola, Espingarda automática, Metralhadora portátil, Granada, Bazuca e Espingarda.

ARMAS

Pistolas	Colt 1911A1, HiStandard Silenced Pistol, German Walther P38
Espingardas automáticas	M1 Garand, Springfield '03 Sniper, Gewehr 41 (S) [Inimigo]
Metralhadoras portáteis	Thompson SMG, Browning Automatic Rifle (BAR), MP40 SMG [Jogador e Inimigo]
Granadas	Mark II Fragmentation Grenade, Stielhandgranate [Granada alemã]
Armas pesadas	Espingarda, Bazuca

SAÚDE

Quando o jogador é atingido por uma bala, o medidor de saúde desce (consulte a secção *Bússola*). Para recuperar a saúde, procure os seguintes itens:

Equipamento médico

Recupera 10% da saúde total

Primeiros socorros

Recupera 25% da saúde total

Kit de cirurgia

Recupera 50% da saúde total

ALARMES

Algumas instalações que vai infiltrar estão equipadas com sistemas de alarme. Se o inimigo detectar a sua presença, ele dispara um alarme para avisar os outros. Pode desligar o sistema de alarme ou pode activá-lo de modo a atrair o inimigo até ao local onde o jogador está à espera dele.

- Active ou desactive todos os alarmes aproximando-se de um deles e premindo o respectivo botão de activação.

SUGESTÃO DA EA: Pode desactivar um alarme de forma permanente disparando contra ele.

MISSION RATINGS (CLASSIFICAÇÕES DAS MISSÕES)

No final de cada nível, receberá uma classificação relativamente à missão realizada, com base no seu desempenho durante esse nível. Segue-se uma lista das classificações possíveis e uma descrição do que é preciso fazer para as merecer:

Average [Razoável]

Terminar o nível

Good [Bom]

Terminar o nível e matar pelo menos 95% dos inimigos

Excellent [Excelente]

Terminar o nível, matar pelo menos 95% dos inimigos e terminar com pelo menos 75% de saúde

MEDALS (MEDALHAS)

Se o seu desempenho for suficientemente eficaz durante a campanha para destruir a máquina de guerra Nazi e ajudar a pôr fim à II Grande Guerra Mundial, pode provar-se merecedor da Medal of Honor [Medalha de Honra].

MISSION MEDALS (MEDALHAS DE MISSÃO)

Para ganhar Mission Medals [Medalhas de missão] individuais, tem de concluir uma missão com a classificação Excellent [Excelente] em dois de três ou três de quatro níveis. Existe um total de sete Mission Medals [Medalhas de missão] que o jogador pode ganhar durante o desenrolar do jogo.



- [A] Medalha de Distinção em Serviço
- [B] Medalha de Reconhecimento do Exército
- [C] Medalha de Campanha Americana
- [D] Legião de Mérito
- [E] Cruz de Guerra Norueguesa
- [F] Medalha do Soldado
- [G] Medalha da Vitória
- [H] Medalha de Honra

SUGESTÃO DA EA Se não atingir a classificação Excellent [Excelente] num dos níveis, pode optar por jogar esse nível novamente.

MEDALHAS NO FIM DO JOGO

No final do jogo, receberá uma medalha de acordo com o seu desempenho durante todas as missões. Se for suficientemente hábil para ganhar a Medal of Honor [Medalha de Honra], recebe um filme especial e um código secreto.

BRONZE STAR (ESTRELA DE BRONZE): Concluir todas as missões com êxito

SILVER STAR (ESTRELA DE PRATA): Concluir todas as missões com êxito e com 4 medalhas

MEDAL OF HONOR (MEDALHA DE HONRA): Concluir todas as missões com êxito e com as 7 medalhas

Conclua todos os níveis com a classificação Excellent [Excelente] e receba um prêmio de bônus secreto.

Ilustração de capa: Matt Hill

Desenvolvimento: Electronic Arts

Seleção pública: Anne Marie Stein, Robin Roda

Documentação: David Davis

Editor de documentação: Ed Clarke

Testar principal: Luffy Taylor

Testers: Chris Epirin, Jesse Gero, Greg McLeod

GUARDAR/CARREGAR JOGOS

É possível guardar até 15 jogos na placa de memória.

PARA GUARDAR UM JOGO:

1. Insira a placa de memória no respectivo slot 1.
2. No ecrã War Records [Registos de guerra] [consulte a secção *War Records* [Registos de guerra]], seleccione SAVE GAME [GUARDAR JOGO].
3. Prima o botão X para guardar o jogo na placa de memória.

Nota: É possível guardar um jogo imediatamente após completar uma missão.

PARA CARREGAR UM JOGO PREVIAMENTE GUARDADO:

1. Insira a placa de memória no respectivo slot 1.
2. No ecrã War Records [Registos de guerra] [consulte a secção *War Records* [Registos de guerra]], seleccione LOAD GAME [CARREGAR JOGO].
3. Utilize o botão direccional PARA CIMA / PARA BAIXO para seleccionar o jogo que pretende retomar. Prima o botão X para seleccionar esse jogo.
4. O jogo seleccionado é carregado e retoma a acção no início da missão que o jogador abandonou.

Nota: Nunca insira nem remova uma placa de memória enquanto estiver a carregar ou a guardar ficheiros.

CRÉDITOS

ELECTRONIC ARTS

Produtor: Scott Evans

Produtor adjunto: Sam Clifford

Director de desenvolvimento: Atsuko Matsumoto

Especialistas de produção: Ricky Brown, Barry Feather, John Pemberton

Gestor de projecto: Emily Bromley

Produtor executivo do Web site: Scott Zimbler

Produtor do Web site: Perry Wang

Direcção artística do Web site: Anthony Palacios

Produção artística do Web site: Robert Gale

Gestão de projecto da embalagem: Nancy Waisanen

Direcção artística e concepção da embalagem: Mike Lippert

Ilustração da embalagem: Matt Hall

Gestor de produto: Emily Kenner

Relações públicas: Anne Marie Stein, Robyn Rodota

Documentação: Daniel Davis

Editor de documentação: Ede Clarke

Tester principal: Laffy Taylor

Testers: Chris Espiritu, Jesse Waco, Greg McCord

Controlo de qualidade para o cliente: Darryl Jenkins, Benjamin Crick, Jacob Fernandez, Dave Knudson, Micah Pritchard, Andrew Young, Tony Alexander

Agradecimentos especiais: Tom Frisina, Marci Galea, Shannon Salinas, Frank Gibeau, Mike Quigley

DREAMWORKS INTERACTIVE

Produtor / argumentista: Peter Hirschmann

Director técnico: Adrian Jones

Director de animação: Sunil Thankamushy

Produtor assoc./Localização: Scott Langteau

Direcção artística: Matt Hall

Artista principal: Dmitri Ellingson

Desenhadores principais: Chris Cross, Lynn Henson

Engenheiro principal: Adrian Jones, Mike Heilemann

Equipa de engenharia: Ike Macoco, Ayo Orimoloye, Gustavo Oliveira, Bradley Fitzgerald

Engenheiro principal para dois jogadores: Dennis Taylor

Engenheiro principal para ferramentas: Tom McDevitt

Equipa de geometria: Dmitri Ellingson, Neal Nellans, Micah Linton, Brian Horton, Jenny Hansen, David Prout

Equipa de animação: Sunil Thankamushy, Ken Angliongto; Armas e adereços: Stephen Ratter; Itens: Eric Church

Chefe de ensaios: Damon Tripodi

Equipa de ensaios: Travon Babers, Bobby Hecksher, Kevin Lewis, Steven Lin, Stephen Skelton

Assistente de concepção: Eric Church, Greg Hillegas, Justin Norr, Noah Hughes

Assistente de guião de comportamento: Terrance Cohen, Sunil Thankamushy

Assistente de arte: Dave Thompson, Robert Holm

Assistentes de ensaios: Tim Coolidge, Matthew Eslinger, Jeremy Hall, Randy Kirby, Seth Kleinberg, Joseph Lamas, Charles Polanski, Alon Raphael, Max Spielberg, Caleb Sweazy

Director de som: Erik Kraber

Locução: Morgan Sheppard, Charles De Vries, Kai Wulff, Joerg Salden, Felix Fuchssteiner, David Baalcke, Keith Hargrove, Aion Vernon, Scott McKean

DWI

Marketing da DWI: Rich Flier, Amy Nabi

Director de tecnologias de informação: Steve Arnold

Administrador de rede: Joe Aguilar

Produtor executivo: Patrick Gilmore

Chefe da DWI: Glenn Entis

MÚSICA

Música composta e produzida por: Michael Giacchino

Música conduzida por: Tim Simonec

Música gravada por: Steve Smith, Xtreme Studios

Engenheiro adjunto: Pat Lambert

Música desempenhada por: The Northwest Sinfonia

Orquestração: Tim Simonec

Assistente de orquestração: Mick Giacchino

Copista musical: Gregg Nestor

Contratante e Chefe de orquestra: Simon James

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Melanie Bishop, Amy Calfin, Julie Carson, Katrine Clip, Bruce Cohen, Michael Conard, John Garcia-Shelton, Rene Gonzalez, Noah Falstein, Cary Hara, Phil Harrison, Kurt Heli, Steve Herndon, Kirsti Judd, Darby Kane, Tina Kowalewski, Wendy Leshner, Marvin Levy, Meredith Lobel-Angel, Dave Lowery, Kathleen Lynch, Kristie Macosko, Andrea McCall, Harvard Meland, John Miller, Sean O'Connor, Susan Ray, Maria Shore, Kenneth Simonsen, Monica Singh, Lane Spano, Herbert Weber, Katherine Williams, Todo o pessoal da Franklin Media, Todo o pessoal da Stenbridge

AGRADECIMENTOS MUITO ESPECIAIS

Kathleen Cohen por ter conseguido organizar a Melhor Experiência de Equipe da História Mundial

Material de arquivo da II Guerra Mundial: O Smithsonian Institution National Air and Space Museum, Washington, D.C., Divisão de Arquivo: Melissa A. N. Keiser, Arquivista de Fotografia Chefe, NASM Film Archives: Mark Taylor [rápido, amigável e amável!], Alex Yi; **Acesso à investigação sobre projecteis do MOH:** Phil Reed, Curador, Cabinet War Rooms, Imperial War Museum, Londres; **Voo do C-47 do MOH:** Capt. Jim Findlay, Capt. Mike Harris, Gen. Henry Arnold; **Consultor do foguete V2:** Dr. William Ratter, Ph.D.; **Acesso ao veículo de lançamento contemporâneo:** Mark S. Allison, Director, Operações de Produção, Divisão de Sistemas Espaciais, Boeing North American, Inc.; **Pessoal militar em campo:** Sgt. Ralieg Wilson, Sgt. Julia Rupkalvis, JohnRobert Wilson

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Jeffrey Katzenberg, David Geffen, Military Advisor: Capt. Dale Dye, USMC (ret.)

ELECTRONIC ARTS EUROPE

Gestor de produto: David Miller

Adjunto do gestor de produto: Jason Berisford

R.P. no R.U.: Lidia Stojanovic, Simi Belo

Director de localização do projecto: Sonia 'Sam' Yazmadjian

Documentação: Oli Ladenburg

Layout da embalagem e documentação: Colin Dodson

Coordenação da tradução: Clare Parkes, Rebecca Gordon

Coordenação da localização - Exportação e Web: Petrina Wallace, Lucy Hargood

Coordenação dos materiais: Kevin Smith

Operações de estúdio: Steve Fitton

Controlo de qualidade para o cliente: David Fielding, Dean Murphy

Criado por Steven Spielberg

AVISO AOS PROPRIETÁRIOS DE TELEVISORES DE PROJEÇÃO

As figuras ou imagens fixas podem causar danos permanentes ao tubo de imagem ou marcar o fósforo do CRT. Evite o uso repetido ou extensivo de jogos de vídeo em televisores de projecção de ecrã de grandes dimensões.

AVISO

A ELECTRONIC ARTS RESERVA-SE O DIREITO DE MELHORAR O PRODUTO DESCRITO NO PRESENTE MANUAL, A QUALQUER ALTURA E SEM NOTIFICAÇÃO.

O PRESENTE MANUAL E O SOFTWARE NELE DESCRITO ESTÃO PROTEGIDOS PELAS LEIS DE COPYRIGHT. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. NENHUMA PARTE DESTES MANUAL OU DO SOFTWARE DESCRITO PODE SER COPIADA, REPRODUZIDA, TRADUZIDA OU REDUZIDA A FORMATO ELECTRÓNICO OU FORMATO DE SUPORTE LEGÍVEL POR MÁQUINA SEM O CONSENTIMENTO PRÉVIO POR ESCRITO DA ELECTRONIC ARTS LDA., PÇ CAMPO PEQUENO 48 – 6º DTO, 1000-081 LISBOA PORTUGAL.

A ELECTRONIC ARTS NÃO APRESENTA GARANTIAS, CONDIÇÕES OU ALEGAÇÕES QUER EXPRESSAS QUER IMPLÍCITAS RELATIVAS AO PRESENTE MANUAL, SUA QUALIDADE, COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A QUALQUER FIM EM PARTICULAR. O PRESENTE MANUAL É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ". A ELECTRONIC ARTS APRESENTA CERTAS GARANTIAS LIMITADAS RELATIVAS A SOFTWARE E AO SUPORTE DO SOFTWARE. A ELECTRONIC ARTS NÃO SERÁ EM CASO ALGUM RESPONSABILIZADA POR QUALQUER PREJUÍZO ESPECIAL, INDIRECTO OU CONSEQUENTE.

OS PRESENTES TERMOS E CONDIÇÕES NÃO AFECTAM NEM PREJUDICAM O DIREITOS ESTATUTÁRIOS DE QUALQUER COMPRADOR, NO CASO DO COMPRADOR SER UM CONSUMIDOR QUE ADQUIRE BENS DE OUTRA FORMA QUE NÃO O CURSO DE UM NEGÓCIO.

GARANTIA LIMITADA

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 90 dias após a data de compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada no verso deste documento, junto com prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o remetente.

A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afecta.

A presente garantia não se aplica a programas de software, fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

DEVOLUÇÕES APÓS GARANTIA

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de 3000\$00 por CD, à ordem de Electronic Arts Lda.

Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

Electronic Arts - Garantia a Clientes, Apartado 14308, Av. 5 de Outubro 1064 Lisboa.

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo.

Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas para o telefone 21 352 10 44.

Se preferir poderá contactar-nos por e-mail através do endereço e_arts.support.poffice@sapo.pt ou por fax através do número 21 314 15 54.

Documentação © 1999 Electronic Arts. Todos os direitos reservados.

Electronic Arts e o logótipo Electronic Arts são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts nos EUA e/ou noutros países. Todos os direitos reservados.

Software do Medal of Honor © 1999 DreamWorks Interactive L.L.C. Todos os direitos reservados.

Documentação © 1995 Electronic Arts. Todos os direitos reservados.

Electronic Arts e o logótipo Electronic Arts são marcas comerciais ou marcas
comerciais registadas de Electronic Arts nos EUA e/ou noutros países. Todos os direitos
reservados.

Software de Medal of Honor © 1999 DreamWorks Interactive L.L.C. Todos os direitos
reservados.



Customer Service Numbers

Games Hotlines

• **Australia** ————— **01902 262 662*** ————— **29955 7744****

* (ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call) ** CTI. Calls charged at \$0.95 per min. Calls from mobile or public phones are higher.

• **Belgique/België/Belgien** ————— **011 280 996** ————— Please contact your local distributor

• **Danmark** ————— **33 26 68 20** ————— Please contact your local distributor

• **Deutschland** ————— **01805 / 766 977*** ————— **0190/900030 & 0190/787906****

(*DM 1,21/Min.; **DM 2,42/Min. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten anrufen)

• **España** ————— **902 102 102** ————— **91 754 55 40**

• **France** ————— **01 40 88 04 88** ————— **04 72 53 25 00**

• **Greece** ————— **(00 301) 6777701** ————— Please contact your local distributor

• **Ireland** ————— **(01) 4054022** ————— Please contact your local distributor

• **Israel** ————— **03 5706998** ————— Please contact your local distributor

• **Italia** ————— **167 520 523** ————— Please contact your local distributor

• **Malta** ————— **344700** ————— Please contact your local distributor

• **Netherlands** ————— **0495 544 562** ————— **00800 940 55555**

• **New Zealand** ————— **(09) 415 2447** ————— Please contact your local distributor

• **Norge** ————— **2336 6600** ————— Please contact your local distributor

• **Österreich** ————— **0450 199 000 500*** ————— **0049-2408-940 777**

* (Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min)

• **Portugal** ————— **(01) 318 7450** ————— Please contact your local distributor

• **Schweiz/Suisse** ————— **0900 55 20 55** ————— **0900 - 55 40 20***

* (SFr 2,00/Min. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten anrufen)

• **Suomi** ————— **0600 411911** ————— Please contact your local distributor

• **Sverige** ————— **587 610 00** ————— Please contact your local distributor

• **UK** ————— **0990 99 88 77** ————— **09067 53 22 53***

* (Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill **before** you call)

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

DWS06003331M

SLES-02470

“” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5030934025348